

Master System®

Ninja Gaiden



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

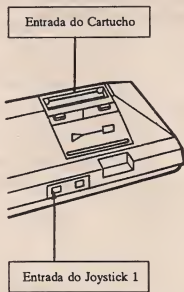
ESTENCE
ANDRE LUIZ

A

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho NINJA GAIDEN no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. NINJA GAIDEN é para um jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Recupere o Pergaminho Sagrado!

Ryu Hayabusa é um membro do clã dos Dragon Ninjas, protetores do Japão há muitas gerações. Certo dia ele recebeu uma mensagem informando que a Dragon Village, sua cidade natal, havia sido brutalmente massacrada. Ele retorna ao lar e confirma que todos os habitantes da cidade morreram, exceto um sobrevivente.

Esse sobrevivente conta para Ryu, em seus últimos momentos, que o sagrado Bushido havia sido roubado. O Bushido é um pergaminho tão poderoso que seu possuidor pode controlar o mundo.

O destino do mundo está nas mãos de Ryu, que terá que lutar contra os ninjas do mal, os gangsters e outros bandidos para recuperar o sagrado Bushido!

Você é Ryu Hayabusa, o último ninja do clã dos Dragon Ninjas. Deverá lutar com seus próprios meios, enfrentando oito níveis de inimigos para recuperar o Bushido. Cada nível é mais difícil, e suas habilidades deverão ser usadas até o limite. Mas não desista! O destino do mundo está nas suas mãos!

Assuma o Controle



**Botão Direcional
(Botão D)**

Botão 1

Botão 2

Botão Direcional (D)

- Pressione para a esquerda ou para a direita para mover Ryu nessas direções.
- Pressione para baixo para Ryu se abaixar e evitar obstáculos ou as balas e bombas dos inimigos.
- Pressione para baixo e para a esquerda ou direita para mover-se agachado nessas direções.

Botão 1

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para atacar usando a Espada do Dragão.

Botão 2

- Pressione para fazer Ryu saltar.
- Pressione para continuar o jogo.

Técnicas Especiais

- Pressione o Botão D para cima e o Botão 1 para usar os objetos que Ryu encontrou, ou para lançar seu Shuriken.
- Pressione o Botão D para cima e o Botão 2 para pular para cima e agarrar galhos, bordas, etc. O pressionamento do Botão 2 novamente impulsionará Ryu para cima de onde ele estiver pendurado.
- Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita e o Botão 2 para correr dando saltos.
- Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita e o Botão 2 para pular e agarrar a parede, e então pressione o Botão D para o lado oposto, mantendo pressionado o Botão 2 para a execução da técnica "Kabekeri" (pular para um ponto mais alto na parede oposta). Repita essa ação para escalar áreas que de outra forma são inacessíveis .



- Pressione o Botão 1 e então os Botões 1 e 2 simultaneamente para lançar bombas Ninja.

Iniciando

Após ter inserido o cartucho e ligado o MASTER SYSTEM, a história do NINJA GAIDEN será apresentada. Quando ela terminar você verá a Tela de Apresentação com a frase "PRESS START BUTTON" (Pressione o Botão Início). Você pode então pressionar o Botão 1 para combater seus inimigos ou esperar para assistir as telas de demonstração. Pressione o Botão 1 ou o Botão 2 a qualquer momento para retornar à Tela de Apresentação.



Informações da Tela

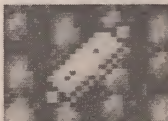
Conheça as diversas informações que são apresentadas na linha superior da tela para ter uma visão imediata da sua situação atual no jogo mesmo enquanto combate seus adversários.



1. Pontuação atual
2. Medidor de Pontos de Combate
3. Vidas restantes
4. Tempo restante
5. Indicador de Armas/Indicador de Pausa
6. Medidor de Vida do Jogador
7. Medidor de Vida do Inimigo

Objetos

Os objetos estão dentro dos rolos de pergaminho que você encontra nas suas viagens. Corte os pergaminhos com sua Espada do Dragão ou com outras armas para pegar os objetos.



1. **Bonificação Azul:** Acrescenta 5.000 pontos à sua pontuação.
2. **Bonificação Vermelha:** Acrescenta 10.000 pontos à sua pontuação.
3. **Contador de Pontos de Combate Azul:**
Aumenta seu suprimento de armas em 50 pontos.
4. **Contador de Pontos de Combate Vermelho:**
Aumenta seu suprimento de armas em 100 pontos.



5. **Curativo:** Retorna 10 de seus pontos atingidos.

6. **Bonificação de Tempo:** Será que você conseguirá encontrá-la?



Armas

1. **Shuriken:** Estas estrelas pequenas e mortais conseguem atingir qualquer inimigo na tela quando lançadas. Uma estrela custa 5 pontos de combate.



2. **Super Shuriken:** Versão maior das anteriores, elas custam 10 pontos de combate cada uma, mas fazem mais estragos.



3. **Redemoinho de Quatro Direções:** Envia quatro mini tornados, atingindo os dois lados e a parte superior e inferior da tela. Custam 40 pontos de combate por vez.



4. **Bolas de Fogo:** Esse objeto libera quatro bolas de fogo que se dirigem a todos os inimigos na tela. Custam 40 pontos de combate por uso.



5. **Fogo do Dragão:** Envolve você com uma bola de fogo giratória que o deixa invencível por um curto espaço de tempo, destruindo os inimigos que entrarem em contato direto com você. Custa 50 pontos de combate por uso.



A Busca Começa

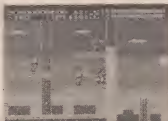
Capítulo Um: Fuga na Floresta!



Ryu deixou sua cidade destruída para iniciar a busca do Bushido. Seu caminho o conduziu através das florestas conhecidas de sua infância, mas a quadrilha que havia destruído sua cidade transformou a pacífica floresta em um obstáculo mortal, repleta de ninjas traiçoeiros, árvores-bombas e armadilhas ponteagudas.

Atravessar esse caminho perigoso é apenas a metade da batalha, já que seu adversário final é o aterrorizante Lutador de Sumo Gigante. Você deve derrotá-lo para saber a localização do Pergaminho Sagrado, mas será que sua perícia Ninja será suficiente para enfrentar sua terrível força?

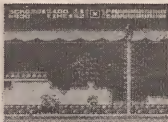
Capítulo Dois: Perseguição em Tóquio!



O caminho de Ryu agora volta-se para as ruas de Tóquio, onde encapuçados com adagas, atiradores astutos e mortais, pessoas disfarçadas de inocentes turistas com armas escondidas em câmeras e até mesmo corvos assassinos atacam Ryu durante o caminho.

Após Ryu enfrentar os bandidos nas ruas e no topo dos altos edifícios da cidade, ele se encontra frente a frente com o líder da quadrilha. O Oyabun pode derrotar Ryu sem sequer sair da sua cadeira!

Capítulo Três: Samurai em Kendo!



Ryu trocou as ruas da cidade de Tóquio pelo cenário mais tradicional de Osaka. Mas não é só a arquitetura que é antiga. Ryu agora tem que lutar contra o Samurai, o errante Ronin com cajados mágicos e os ninjas camuflados com bombas.

Ryu pode ser capaz de conseguir passar pelos guardas e sob as lanças para alcançar o covil do Samurai Kendo, mas será capaz de encarar a técnica de esgrima mortal do próprio Samurai para saber para onde deve ir em seguida na sua busca do pergaminho?

Capítulo Quatro: Salvar Geisha!



O Samurai Kendo deu a Ryu uma segunda tarefa – resgatar a sua filha, que está prisioneira no Monte Fuji. Ela é a única pessoa que sabe onde está o Bushido! Para encontrá-la, Ryu tem que conseguir escalar o Fuji. Mas o caminho para a filha do Samurai está bem guardado. Além disso, a escalada da montanha é traiçoeira, exigindo que ele pule sobre precipícios, apóie em saliências e atravesse rios de correntezas rápidas.

Capítulo Cinco: A Terra do Inimigo!



A Geisha lhe contou como alcançar o Castelo das Trevas, para onde o Bushido foi levado. Mas antes que você possa entrar no Castelo, deve primeiro passar pelos blocos de gelo escorregadios e atravessar as cavernas gélidas para encontrar a entrada do Castelo.

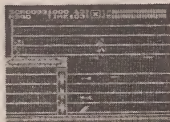
A água sob o gelo está cheia de peixes voadores que atacarão Ryu se tiverem uma chance, e os mercenários também não são muito amigáveis. Não há tempo para descansar, porque se você conseguir lutar e chegar até o final da caverna, o único caminho para o Castelo das Trevas passa pelo Ninja de Gelo!

Capítulo Sels: Ataque!



Para alcançar o Castelo, você tem que passar primeiro através das infernais cavernas subterrâneas. Lavas derretidas barram seu caminho, enquanto vampiros, bolas incandescentes e outras criaturas tentam evitar que você alcance sua meta final!

Capítulo Sete: Vitória!

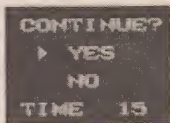


Você chegou ao Castelo das Trevas. Sua busca pelo Bushido está quase no final. Antes de encontrá-lo, terá que usar todas as habilidades que aprendeu até aqui para conseguir passar pelos guardas do Castelo, encontrar o Pergaminho Sagrado e derrotar o Shogun das Trevas!

Pontuação

À medida que você avançar no seu caminho de uma área para outra, você encontrará pergaminhos que lhes darão pontos de bonificação. Você também encontrará vários inimigos. Sua pontuação aumentará à medida que os for liquidando. Mas tenha cuidado, porque a missão deles é impedi-lo de recuperar o Bushido!

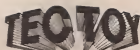
Final do Jogo/Continuação



Quando o Medidor de Vida de Ryu chega a zero, ou se o tempo se esgotar, ele cai no chão. Se existirem vidas restantes, o jogo recomeça no início da mesma etapa. O jogo termina quando não houver mais vidas restantes. A tela apresentará a pergunta: "CONTINUE? YES OR NO." (Continua? Sim ou Não), e uma flexa piscando próxima à opção YES (Sim). Para continuar jogando, pressione o Botão 1 ou o Botão 2. Se você desejar tentar outra vez desde o início, coloque o marcador próximo ao NO (Não), usando o Botão D, e pressione o Botão 1 ou o Botão 2. Se você selecionar o NO, ou se o tempo se esgotar, a tela com a história é reapresentada.

Dicas Úteis

- Ryu pode levar apenas um tipo de arma de cada vez. Portanto, lembre-se de pegar o tipo de arma que você maneja melhor, não qualquer uma que encontrar. Lembre-se também que algumas armas gastam mais pontos de combate que outras.
- O reflexo rápido de Ryu pode salvá-lo de diversas armadilhas, como lanças, por exemplo, saltando antes de ferir-se. Mas seja muito rápido nisso!
- Ao lutar com os chefes, lembre-se que o uso de armas de longo alcance como as Bolas de Fogo podem evitar golpes desagradáveis em Ryu.
- Pegar os pergaminhos aumenta a velocidade de Ryu. Portanto, não perca nenhuma chance.
- Tente dominar as várias técnicas, especialmente o Kabekeri, o quanto antes, já que precisará de todas as suas habilidades para derrotar seus inimigos. Reflexos rápidos como relâmpago e precisão mortal são as marcas de um verdadeiro ninja!



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048 - 660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CORREIA & AMARAL